



De acordo com as características escolhidas para a crônica, o narrador deve listar os desafios primários e secundários que os jogadores irão enfrentar na história. Desta forma, os heróis construídos para viver estas aventuras poderão ter seus pontos distribuídos naquilo que realmente vai importar na narrativa. Se desejar, o narrador pode optar pela customização [Jogo Simplificado](#).

Batalha: Confrontos em grande escala que decidirão o destino de muitas vidas. Confira: [Sistema Alternativo de Batalha](#).

“Do alto do garanhão o comandante podia avaliar melhor os selvagens que continuavam surgindo por entre as árvores da floresta, contando algo em torno de mil e mil e quinhentos bárbaros. Seus lanceiros tinham menos de seiscentos homens um pouco mais cansados que o inimigo, mas com o terreno elevado e os flancos protegidos, era ele quem estava em vantagem.”

Escaramuça: Combate físico em escala individual envolvendo dois ou mais personagens. Confira: [Resolução de Combate](#) e [Combate Resumido](#).

“A troca de golpes já se estendia sem revelar o desfecho do confronto. Até então as espadas haviam encontrado apenas a lâmina do oponente ou seu escudo, fazendo voar lascas de madeira a cada golpe bloqueado, quando finalmente o campeão pode pressionar o próprio escudo no do mercenário e abrir a brecha que precisava para enfiar a ponta de sua arma na barriga dele.”

Exorcismo: Esforços para banir deste plano as criaturas e forças de outros mundos.

“O velho monge continuava inabalável diante das sete criaturas que haviam brotado da terra e mostravam apenas ossos e peças de armas e armaduras enferrujadas. Nenhum dos aldeões escondidos na igreja viu a princípio que o padre havia levantado seu crucifixo bem acima da cabeça, até que uma forte luz brotou delas na direção dos esqueletos.”

Exploração: Percorrer territórios desconhecidos e que podem guardar diferentes perigos.

“O grupo se dividiu em duas canoas, com um guerreiro na parte de trás de cada barco para remar enquanto os outros observavam atentamente as margens do rio, sem saber ao certo o que poderia sair da floresta que os cercavam. A certa altura uma gigantesca

estátua de um cavaleiro de pedra apareceu com o braço levantado em sua direção.”

Infiltração: Entrada em territórios ocupados por forças hostis sem o conhecimento destes.

“Três guardas conversavam em volta da fogueira, mas quem mais preocupava era um rapaz franzino sentado num tronco próximo, que olhava para as sombras como se procurasse por espíritos ou assombrações. O espião teve que esperar até que o garoto parasse para fitar a própria espada para finalmente se esgueirar do esconderijo para a entrada da porta.”

Investigação: Mistérios que precisam ser desvendados a pedido de algum demandante.

“As quatro flechas que brotavam do corpo mostravam apenas aos guardas que o assassino havia usado um arco, mas o filho do lorde percebeu que as penas utilizadas nas flechas eram de um branco levemente acinzentado, uma característica comum entre os gansos da fortaleza de seu pai. O rapaz já havia percebido como era diferente no resto da região.”

Jornada: Grandes viagens com paradas em vários cenários para alcançar um ou mais objetivos.

“O mapa se desenrolou praticamente sozinho sobre a mesa, mostrando as terras do norte com uma precisão de detalhes e anotações que impressionou até o andarilho que havia ficado de guiá-los até o porto, onde um navio esperava por eles. A viagem levaria entre nove e onze dias, e em três lugares eles encontrariam pessoas que poderiam se juntar a eles.”

Jogo: Combates mentais onde os personagens se enfrentam em diferentes tipos de disputas. Confira: [Resolução de Combate](#).

“Tawlbwrdd era um jogo de tabuleiros cuja maior parte das apostas se destinavam em todos os portos daquela região. Tratava da invasão ao castelo de um rei, que tinha oito peças e maiores proteções, contra dezesseis do lado do atacante, mas era realmente apreciada porque não contava com a sorte, como acontecia com os dados.”

Navegação: Atividades náuticas formadas por diferentes funções dentro de uma tripulação.

“O imediato era apaixonado pelo caos ordenado que o cercava quando alguém avistava um navio inimigo. Toda a preguiça e má vontade que era obrigado a sufocar aos gritos era substituída pela pronta resposta dos marujos sob seu comando, pois quando eles puxavam as cordas para levantar aquelas velas eles sabiam que estavam sendo orientados por um dos melhores.”

Negociação: Combate social em escala individual, para barganhar trocas de interesses. Confira: [Resolução de Combate](#).

“Os seis homens discutiam no fundo da estalagem, certos de que ninguém próximo

entenderia a importância do que conversavam. De um lado o velho conselheiro insistia em poupar os prisioneiros feitos no ataque do dia seguinte, do outro o irmão do rei repetidamente mostrava os dedos que lhe faltavam e insistia no contrário.”

Perseguição: Marchas apressadas, rastros, esconderijos e fugas ou capturas fantásticas.

“Saltar sobre as costas da mulher que se encolhia na multidão não foi nada, complicado foi escorregar entre as pernas do homem que brandia um cutelo na sua direção. Porém infelizmente os homens do bispo não se deixavam abalar e continuavam socando e empurrando as pessoas à volta para continuar ao seu encaicho.”

Politicagem: Conflitos entre representantes de diferentes facções dentro de uma mesma região.

“O encontro no meio da noite iria garantir que não houvessem testemunhas para a reunião às pressas entre o padre, o druida, o mercador e o chefe local. Pelo menos por enquanto suas rivalidades deveriam ser deixadas de lado para que pudessem enfrentar aquele inimigo em comum que tanto ameaçava o acordo que haviam selado décadas atrás.”

Regência: Os heróis devem administrar seus domínios com a ajuda daqueles que os servem. Confira: [Instituições e Organizações](#) e [Organizações como Personagens](#).

“Mal conseguiu se recuperar pela perda da mãe e logo teve de conter uma turba de demandantes entre os vassallos que o agora reconheciam como senhor das terras dos icenos. Segundo o conselheiro, os problemas mais importantes a serem tratados eram a manutenção da aliança com os lordes vizinhos e a aprovação do sumo sacerdote.”

Ritual: Ingredientes e preparativos que precisam ser reunidos para uma grande cerimônia.

“Aquele casamento poderia dar um fim a guerra e selar a paz pela próxima geração, mas para isso nada poderia dar errado. O senescal exigiu que as flores fossem trazidas das terras mais altas, que os peixes viessem de um único rio não muito longe dali, mas especialmente que uma longa liça de carvalho fosse talhada para separar as duas famílias.”

Torneio: Treinamentos e competições realizadas em comunidades de todos os tamanhos.

“Os gritos da multidão não cessaram um único instante desde que os dois finalistas se encontraram dentro da cerca de combate, pois as duas figuras mais pareciam armaduras de metal que haviam tomado vida para entretê-los. Mas dentro de sua couraça, o cavaleiro girava seu mangual com toda a força possível para arrancar o escudo do estrangeiro.”